

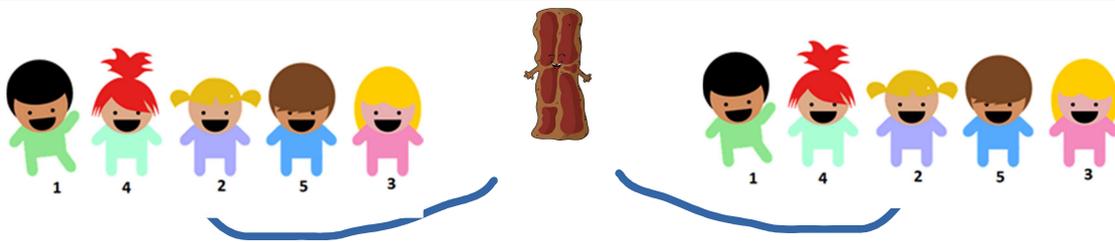
## EMILE\* : pratiquer l'EPS en anglais



### Jeu « Steal the bacon »



Il s'agit d'un jeu traditionnel correspondant au jeu français du bétet.  
Il s'agit d'être le premier joueur à attraper le bacon et à le ramener dans son camp sans être touché par son adversaire.



#### RESSOURCES PROPOSEES

- Fiche de préparation pour l'enseignant
- Un lot de flashcards à imprimer
- Un fichier diaporama proposant la version audio associée aux images des consignes

#### OBJECTIFS

Objectifs LVE	<p>Compréhension orale :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendre des consignes de classe</li> <li>✓ Suivre des instructions courtes et simples</li> <li>✓ Associer une consigne à une action</li> </ul>
Objectif(s) EPS	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Courir vite</li> <li>○ Réagir à un signal</li> <li>○ Coopérer et s'opposer individuellement</li> </ul>

#### NOMBRE DE SEANCES

Une séance de 15 minutes (de préférence à l'intérieur)  
Une séance de 20 minutes (à l'extérieur)

*\*EMILE : enseignement d'une matière intégré à une langue étrangère*

## BOX LVE – Cycle 2 – janvier 2021

SEANCE 1 : Présentation du jeu et de ses règles		
Durée 15 minutes	Lieu en classe ou à l'extérieur	Matériel Lot de flashcards et/ou diaporama
<b>1</b>	L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont apprendre à jouer à un nouveau jeu en anglais ; il donne le nom du jeu & donne la signification	
<b>2</b>	<u>Etape 1</u> : installation des équipes <i>Now, we are going to play « Steal the bacon ».</i> (flashcard 1) <i>« Team 1 get in line</i> (flashcard 2) <i>Team 2 get in line opposite to team 2. So that you are face to face. »</i> (flashcard 3) Le bacon est déposé au centre du terrain à égale distance entre les deux équipes. <i>« The bacon is in the middle of the field. »</i>	 L'enseignant pourra utiliser un support de flashcards photocopiés ou projetés le diaporama pour transmettre les règles du jeu.
<b>3</b>	L'enseignant demande aux élèves de reformuler en français les premières consignes. « -Qui peut expliquer ce qu'il a compris ? » L'enseignant valide ou précise les propositions des élèves et reformule la consigne en anglais.	 Les élèves reformulent en français. Il est possible de « valider » la reformulation avec une expression en anglais « <i>yes</i> » « <i>very good</i> » « <i>exactly</i> » « <i>that's right</i> » ...
<b>4</b>	L'enseignant poursuit l'explication du jeu. <u>Etape 2</u> : attribution d'un numéro <i>I will give you a number for example I give you 1, I give you 2, I give you 3 . Be careful to remember your number.</i> (Flashcards 4 and 5) <i>Ok, for example, look, she is the number 6 and he is the number 1...</i> <i>Be careful to remember your number. Keep in your head.</i>	 L'enseignant montre l'image de l'équipe 1 et désigne au fur et à mesure les enfants concernés par son énoncé. L'enseignant insiste sur le fait que l'enfant doit retenir dans sa tête son numéro.
<b>5</b>	« - Ok qui peut expliquer ce qu'il a compris? » <i>Ok good !</i> <i>Let's go on.... Listen carefully !</i>	 Les élèves reformulent en français. Il est possible de « valider » la reformulation avec une expression en anglais « <i>yes</i> » « <i>very good</i> » « <i>exactly</i> » « <i>that's right</i> » ...
<b>6</b>	<u>Etape 3</u> : le déroulement du jeu : <i>When I call your number, for example number 5, the number fives must run to grab the bacon and go back to the line.</i> (Flashcard 1) <i>If you grab the bacon and take it back to your line, you have 2 points.</i> <i>If you grab the bacon but other team touches you, you have 1 point.</i> <i>The winner is the team with the most points.</i>	 Quand je vais appeler le numéro 5 par exemple, les 2 élèves ayant le numéro 5 doivent courir, attraper le bacon et revenir dans leur camp avant d'être touchés. Le gagnant est l'équipe qui a le plus de points.
<b>7</b>	L'enseignant fait reformuler le déroulement du jeu « - Ok qui peut expliquer ce qu'il a compris? » <i>Ok good ! We'll play next time !</i> L'enseignant résume le jeu en français et/ou écrit au tableau en français la règle écrite collectivement .	

## BOX LVE – Cycle 2 – janvier 2021

SEANCE 2 : Jeu sur le terrain de sport ou dans la cour de récréation		
Durée 20 minutes	Lieu Extérieur : un terrain de jeu	Matériel Un foulard ou le bacon photocopié et plastifié des cartonnets avec les nombres de 1 à 6 (en option)
<b>1</b>	L'enseignant demande à un élève de résumer le jeu « steal the bacon » qui a été présenté à la séance précédente	
<b>2</b>	<p><i>Now, we are going to play « Steal the bacon ».</i>            Maintenant, nous allons jouer au jeu « Steal the bacon. »            Pour ce jeu, les élèves sont répartis en 2 équipes            L' équipe 1 est placée en ligne en face de l'équipe 2.            Il y aura le même nombre d'élèves dans les 2 équipes qui se font face.            Dans le cas d'un nombre impair d'élèves, un élève peut noter les points au fur et à mesure. L'enseignant prévoira à cet effet un relevé des points (ardoise par exemple). L'élève peut aussi énoncer les numéros.</p>	 En répartissant les élèves en 4 groupes, 2 jeux se déroulent en simultané, chacun avec une équipe 1 et une équipe 2. Cette division permet de faire jouer les joueurs plus souvent et d'utiliser un répertoire de nombres en anglais inférieur à 10
<b>3</b>	<p>Pour constituer les équipes, l'enseignant appelle les élèves par leur prénom et désigne un lieu précis pour l'équipe 1 et un autre lieu pour l'équipe 2.  <i>« E1, team 1, come here, E2, team 2, come here..... »</i>            Une fois les équipes constituées, l'enseignant place les élèves en ligne et face à face. Il donne un numéro à chaque élève de l'équipe 1 et un numéro à chaque membre de l'équipe 2. L'élève doit retenir son numéro.  <i>« Team 1 get in line, Team 2 get in line opposite to team 2. So that you are face to face. »</i>  <i>I give you a number E1: you are 6, E2: you are 3, E3- you are 1.... . Be careful to remember your number.</i></p>	 L'enseignant peut choisir de distribuer un numéro sur une petite cartonnets pour que chaque élève puisse se souvenir de son numéro.)
<b>4</b>	L'enseignant place à égale distance un objet représentant le bacon ou un morceau de bacon photocopié et plastifié.	
<b>5</b>	<p>L'enseignant précise à nouveau les règles du jeu :  <i>When I call your number, for example number 5, the number fives must run to grab the bacon and go back to the line without to be touching.</i></p>	 Quand j'appelle un numéro par exemple le numéro 5, les deux numéro 5 doivent courir, attraper le bacon et retourner dans leur camp sans être touché par l'adversaire.
<b>6</b>	<p>L'enseignant débute le jeu <i>« let's start : Are you ready ? , Number 5. .... »</i>  <i>Ok great, 1 point for team 1 !</i>            L'enseignant répète l'opération autant de fois que nécessaire et peut se faire remplacer en tant que « maître du jeu »</p>	 Il est conseillé de fixer un score à atteindre pour marquer la fin du jeu !
<b>7</b>	<p>L'enseignant demande aux élèves de donner le score et déclare le gagnant <i>« Team 2, you win »</i> . Il félicite tous les élèves pour leur participation : <i>Good Job ! You are all good players. Congratulations !</i>            Il peut proposer une revanche ou une rencontre face à une nouvelle équipe et peut également faire émerger des stratégies de réussite.</p>	 Faire dire le score en anglais : <i>Team 1 has got 7 points, team 2 has got 8 points</i>

## REMARQUES

L'activité proposée a été conçue pour 2 séances mais qui peuvent être reproduites de nombreuses fois. Après la séance de pratique du jeu, il est recommandé de représenter à nouveau le diaporama de présentation des consignes : ainsi les consignes seront entendues plusieurs fois et seront mémorisées plus facilement.

Activité conçue pour la classe en entier scindée en 4 groupes avec le même nombre de joueurs.



Il est préférable de ne pas « se » traduire mais de privilégier la reformulation en français par les élèves.

## PROLONGEMENT : compétences LVE

Dans cette activité unique, peu d'objectifs LVE de production mais il serait possible de faire répéter les consignes aux élèves et de faire énoncer les nombres par les élèves.

Un autre champ lexical pourrait être proposé avec la même activité : chaque élève se voit attribuer non pas un nombre mais un autre mot (une couleur, un vêtement, etc.)

## PROLONGEMENT : Démarche EMILE / CLIL

Ce jeu pourrait être utile pour mémoriser du vocabulaire dont l'enseignant aurait besoin pour une séance EMILE. Il servirait à obtenir les prérequis nécessaires. Dans ce cas au lieu d'un seul objet au sol (le bacon), il peut être disposé plusieurs cartes avec une image, l'enseignant énoncerait le mot d'une des cartes (par exemple des graines « seeds » puis les numéros des élèves « number 5 » les élèves ayant le numéro 5 doivent attraper et ramener dans leur camps la carte représentant des graines.

*Pour plus d'information, consulter le [site elv34](http://site.elv34) et/ou se rapprocher de l'équipe LV du département  
Image par Pixabay : [Katherine Ab](#), [Clker-Free-Vector-Images](#) et [OpenClipart-Vectors](#)*